



КРЕМЛИ И КРЕПОСТИ

КАРТОЧНАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

MODIMIO

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Тот, кто сумеет построить больше всех башен, станет Великим князем. Так что приступайте к строительству немедленно – и титул будет ваш!





СОСТАВ ИГРЫ

Количество игроков: 2–8 человек

В распоряжении игроков – 210 карт, которые делятся на пять классов.

Карты строительства:



Фундамент, Ворота, Бойницы, Шатёр, Часы, Флюгер, Прясло, Шатровый стиль, Нарышкинское барокко, Украинское барокко, Византийский стиль. С их помощью вы, как и ваши соперники, постепенно возводите башни, украшаете кремль. Сюда же относится карта **Покров Богородицы**, символизирующая традиционную надвратную икону, которая убержёт башню от **Пожара**.

Карты событий:



Пожар, Взрыв порохового склада, Ласточкины гнёзда, Воровство, Осада, Моровое поветрие, Раскол, Народное гулянье, Государев заказ, Перепутье. Когда эти карты играют против вас, то препятствуют строительству. И конечно, с их помощью вы можете помешать соперникам завершить строительство их башен.

Карты мастеров:



Ловкий сокольничий, Рачительный воевода, Бдительная стража, Звонарь, Искусный лекарь, Поместный собор, Зодчий Фёдор Конь, Зодчий Семён Ремезов. Они помогают вам охранять башни от посягательств.

Карты посадов:



Мастерская слобода, Торговая слобода, Стрелецкая слобода, Лавра. Эти карты дают вам преимущества в игре.

Гербовые карты

С их помощью кремль получает имя и герб, а вы – дополнительные очки.



Также есть две карты артефакта – **Царь-пушка**.

Цель игры – построить как можно больше башен. За каждую построенную башню вы получаете победные очки.

Тот, кто наберёт больше всего очков, получит титул Великого князя!

Начало игры

Чтобы начать, основательно перемешайте колоду и раздайте участникам по 4 карты. Остальную колоду положите на стол и рядом с ней выложите из колоды 5 карт в открытую. Это будет **Ярмарка**.

Затем любым способом определите, кто будет ходить первым.

Ход игры

За ход игрок может сделать только **ОДНО** действие. Либо стройте башню, либо атакуйте соперника, либо возьмите одну карту на руку. Отбиваться от атак противника можно вне хода.

Как взять карту

Чтобы было что строить и чем сражаться, нужно пополнять запас карт на руках. За ход можно взять одну карту: либо закрытую из колоды, либо открытую с поля **Ярмарка**.

Когда вы берёте карту с **Ярмарки**, то на её место выкладываете новую карту из колоды.

Ярмарка очень удобна тем, что вы видите, какую карту берёте. Но и ваш противник видит, а значит, знает, что у вас есть на руках.



Как построить башню

Строительство — дело небыстрое. Нужно последовательно выложить 4 карты строительства: **Фундамент**, **Ворота**, **Бойницы** и **Шатёр**. Последовательность менять нельзя.

Без фундамента не обойтись: если у вас нет этой карты, то придётся набирать карты из колоды или с **Ярмарки** до тех пор, пока она не появится.

Как украсить башню

Силу и власть князя показывает не только количество башен, но и их красота. Когда башня полностью построена, можно добавить карты украшений, каждая из которых даёт **+1 очко**.

Часы — выкладывается на карту **Ворота**.

Флюгер — выкладывается над картой **Шатёр**. Если **Шатёр** сжигают, карта уходит в сброс.

Покров Богородицы — выкладывается на карту **Ворота** и защищает башню от **Пожара**.

Эти карты уходят в сброс, если башню взорвали.

Также украсить полностью построенную башню или кремль можно в одном из четырёх стилей:

Шатровый стиль
Нарышкинское барокко
Украинское барокко
Византийский стиль

Это приносит **+5 очков** при финальном подсчёте.

В случае, если кремль был взорван, карта остаётся на одной из башен и уходит в сброс, только если взорвана башня.



Вы построили две башни — настало время объединить их в кремль!

Поможет карта **Прясло**. И теперь вам будет не страшна осада, ведь взять кремль не так-то просто.

Прясло — выкладывается между двумя башнями и соединяет их в кремль. Соединить в кремль можно только две башни, третью к ним присоединить нельзя. Теперь башни кремля отлично защищены: на них не действуют карты **Пожар**, **Ласточкины гнёзда**, **Воровство** и **Осада**, но **Прясло** кремля может пострадать от **Взрыва порохового склада**. Он сносит **Прясло** и превращает кремль снова в две башни, которые можно атаковать или захватить.

Игрок получает **+5 несгораемых очков** за факт постройки кремля, а также владельцу полагаются дополнительные очки. Для этого нужно в тот же ход вытащить из гербовой колоды карту с названием кремля, где указано количество очков.

Если **Прясло** было взорвано, и кремль стал разрушенным – гербовая карта с дополнительными очками идёт в сброс, но несгораемые очки остаются у игрока.



Как атаковать противника

Когда идёт борьба за власть, все средства хороши. **Пожар**, **Взрыв порохового склада**, **Ласточкины гнёзда**, **Воровство** и **Осада** — выложите одну из этих карт в свой ход и укажите, кого вы атакуете. Но сперва нужно обдумать ситуацию: у карт есть особенности.

Пожар — уничтожает только карту **Шатёр**.

Ласточкины гнёзда* — выкладывается поверх карты **Бойницы** и блокирует её.

Взрыв порохового склада — уничтожает все уровни башни, кроме **Фундамента**.

Воровство — противник показывает вам карты на руке, и вы забираете максимум три карты строительства на выбор. Если, конечно, выбор есть. Если у противника нет карт строительства, карта **Воровство** уходит в сброс.

Осада — башня противника становится вашей. Эту карту можно сыграть только на полностью построенную башню.

***От карты Ласточкины гнёзда можно избавиться двумя способами:** в свой ход либо сбросить их вместе с картой **Бойницы** и отстроить этот уровень заново, либо снять с помощью карты **Ловкий сокольник**.



Что делать, если вас атаковали

Надо сразу отбиваться! Для этого используйте карты мастеров.

Звонарь — отбивает карту **Пожар**.

Ловкий сокольник — снимает карту **Ласточкины гнёзда**.

Рачительный воевода — отбивает карту **Взрыв порохового склада**.

Бдительная стража — отбивает карту **Воровство**.

Искусный лекарь — защищает **Мастеровую**, **Торговую** и **Стрелецкую слободу** от **Морового поветрия**. Но само **Моровое поветрие** одним кругом не заканчивается (см. ниже).

Поместный собор — отбивает карту **Раскол** и уходит в сброс.

Если отбиться нет возможности, то отправьте разрушенные части башни в сброс вместе с картой события.



Можно ли сохранить карты строительства, если вам разрушили башню или часть башни?

Помогут именитые и талантливые зодчие! Карты строительства не уйдут в сброс, а вернутся в руку, если отобьёте любой из двух карт: **Зодчий Фёдор Конь** или **Зодчий Семён Ремезов**. Сами эти карты после атаки противника уйдут в сброс.

Что делать, если вашу башню осаждают

Вы с таким трудом построили башню, неужели отдавать её без боя? Конечно, нет. Отбить **Осаду** можно, используя одновременно карты **Рачительный воевода** и **Бдительная стража**.

Если у вас нет этих карт, не расстраивайтесь — отдайте осаждённую башню и постройте назло недругам ещё одну!



Обратите внимание: карты мастеров отбивают карты событий **ВНЕ** вашего хода. Все сыгранные карты отправляются в сброс.

Как усилить башню или кремль и приблизиться к великокняжескому престолу?

Вокруг крепости обычно вырастают посады и слободы, в которых толковый люд живёт и своего князя поддерживает. Каждая из этих карт даёт **+1 очко** при финальном подсчёте.

Карты посадов могут быть выложены тогда, когда заложен **Фундамент** первой башни.

Важно: действия не суммируются. За один ход игрок выкладывает карту посада, а использовать её преимущество он сможет уже на следующем круге.

Мастерская слобода — с ней за один ход можно совершать два строительных действия. Например, построить сразу два уровня башни или соединить две построенные башни **Пряслон** в кремль и украсить башню одной из карт украшений или стиля.

Торговая слобода — позволяет игроку в его ход совершить торговое действие: либо обменять от одной до трёх карт с руки на карты с **Ярмарки**, либо обменяться одной картой с руки с другим игроком при условии, что они договорятся об обмене. Его можно совершить вслепую или открыто, по обоюдному согласию.

Стрелецкая слобода — с ней можно отбиваться от **Осады** одной картой на выбор: либо **Рачительный воевода**, либо **Бдительная стража**.

При атаке она позволяет напасть сразу на две отдельные башни. В таком случае нужно использовать две карты событий, например, **Пожар** и **Ласточкины гнёзда**.

Атакующему придётся защищать каждую башню по отдельности.

Карта не даёт возможности напасть на кремль. Также **Стрелецкая слобода** защищает **Прясло** от **Взрыва**.

Лавра — выложив эту карту, совершайте два любых действия за ход. После каждого хода давайте противникам возможность отбиться.

Как досадить противнику

На пути к успеху случается много жизненных перипетий. Что же может помешать князю в борьбе за великокняжеский престол?

Моровое поветрие — уничтожает одну из трёх слобод противника: **Мастеровую**, **Торговую** или **Стрелецкую**, но не действует на **Лавру**. Если у игрока несколько слобод, то он выбирает одну на своё усмотрение и отправляет в сброс.

Важно: **Моровое поветрие** проходит по столу три круга ходов: когда карта сыграна на противника, это первый круг. На втором круге ходов **Моровое поветрие** переходит к соседу слева и также уничтожает одну из слобод. На третьем круге ходов она переходит к соседу справа и после этого уходит в сброс.

Если **Моровое поветрие** пришло на **Ярмарку**, то есть вы выложили его туда, оно действует в этот же ход на вас, а потом уже на соседей.

Раскол — уничтожает **Лавру**.

Народное гулянье — игрок, на которого сыграна карта, должен пропустить ход.

Государев заказ — обязует построить башню и после завершения строительства отправляет её в сброс. Карта играет либо на себя, либо на другого игрока. Строить башню можно по мере возможностей. В случае постройки башни игрок получает **+10 очков**, а если не завершил строительство, то **-5 очков** в итоговом подсчёте. Можно отдать по **Государеву заказу** уже построенную башню, но тогда игрок получает **+7 очков**.

На перепутье — с этой картой ход игры меняет направление. Первым начинает ходить тот игрок, который выложил карту.



Как обезопасить свою башню от атак и устроить бой на пушках

Вот бы заполучить такое оружие, которое охраняло бы владения князя от нападений... Есть такое – грозная **Царь-пушка!**

Выложите карту на уже построенную башню. На такую защищённую **Царь-пушкой** башню не действует никакая атака! Также карта вдвое умножает очки за эту башню. Если башня стала кремлём, всё равно умножаются очки только одной башни. Но кремль тоже становится неприкасаемым для врагов!

Однако всё это только до тех пор, пока и у противника не появилась башня со второй **Царь-пушкой**. Тогда игроки с этими картами вступают в бой: начинает игрок, который первым выложил карту артефакта. Следом нападает противник, и дальше по очереди. Бой идёт по механике: карты событий против карт мастеров. Проигрывает либо тот игрок, который не отбил, либо тот, которому нечем нападать. **Царь-пушка** проигравшего идёт в сброс.

Как дать городу имя и герб

Любой правитель знает, как важно дать городу звучное название и герб, который символизировал бы доблесть, стойкость, силу, власть и могущество.

Их можно получить из числа гербовых карт.

Изначально перемешайте карты гербов и сложите их в отдельную колоду. Как только вы построили кремль, в этот же ход вытяните верхнюю карту из этой колоды и положите рядом со своим кремлём. Название вашего города, его герб и количество дополнительных очков будут указаны на карте.



Конец игры

Игра заканчивается, как только кто-то из игроков не может совершить ход: ни взять карту, ни атаковать, ни строить. Начинается финальный подсчёт очков.

Карты в сбросе не используются, так как игра заканчивается, когда нечем ходить. Но если очень хочется продолжить игру... То карты можно перемешать, сделать колоду и продолжить.

Подсчёт очков

Используйте поле и фишки, чтобы подсчитывать очки игроков.

В ходе игры за каждую построенную башню вы получаете **+3 очка**. Они начисляются, как только вы выложили карту **Шатёр** и завершили строительство. Эти очки остаются у вас, даже если башню захватят или разрушат.

Если башню взорвали, и вы отстроили её заново — то вы получаете ещё **+3 очка**. Это справедливо и для захваченной башни. Однако за ремонт (вам сожгли **Шатёр**/повредили **Бойницы**, и пришлось их восстанавливать) вы дополнительных очков не получаете.

В конце игры за каждую целую башню вам полагается ещё **+10 очков**. Недостроенные или разрушенные башни никаких очков не приносят.

Добавьте при финальном подсчёте очки за украшения на башнях, герб, **Царь-пушку**, слободы. Ценность указана на самих картах.

Очки начисляются только за карты, которые игроки успели применить в игре и выложили на стол, а не оставили в руке.





КРЕМЛИ И КРЕПОСТИ

Соберите полный комплект игры с журналом «Кремли и крепости земли Русской» от MODIMIO! Стартовый набор из 42 карт прилагается к выпуску № 2, а с каждым номером выходят дополнительные карты, с которыми игра становится ещё интереснее!

Идея: MODIMIO

Разработка игры:

Василий Кузнецов, учитель истории частной семейной школы «Перспектива»

 kuznecov.vassily

Александр Васильев, учитель истории ЧОУ СОШ «Наши Пенаты»

 alexander.vasilyev.507

Мария Васильева, учитель обществознания

Художник: Анна Соловьёва

Дизайнер: Илья Баранов

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

ООО «МОДИМИО»
Сделано в России



 kremli.modimio.ru

 kremli.modimio

 kremli_modimio